Talentos e Defeitos ESPER (Psis ou Psiônicos)

Aqui vai uma alternativa para a criação de personagens com poderes psíquicos (aqui chamado de ESPER). O jogador pode comprar os talentos e defeitos normalmente.

Controle Mental

Você consegue controlar mentalmente uma pessoa.

Pré-Requisitos: Int, Sab ou Car 17+, Bônus de Vontade +4.

Benefícios: usando uma ação de rodada completa, você pode controlar as ações de uma vítima que esteja até 18m de você durante 1 minuto, caso ela não passe em um teste de Vontade CD *10 + metade do nível do atacante + o modificador de Int, Sab ou Car (use o mais alto)*.

Você pode mandar a vítima realizar qualquer tipo de ação (exceto ações suicidas ou autodestrutivas). A vítima pode recusar-se a realizar coisas contra a sua natureza (por exemplo, violar um Código de Honra ou atacar seu próprio Protegido Indefeso) com um novo teste Vontade, mas recebendo um bônus de +2.

Caso sofra alguma distração ou dano enquanto estiver controlando mentalmente uma vítima, você precisa ser bem-sucedido em um teste de Concentração (CD 15 ou 20 para distrações; CD 10 + dano sofrido para dano) ou perderá o controle do alvo.

Escudo Telecinético

Você cria um escudo invisível que lhe protege.

Pré-Requisitos: Int, Sab ou Car 15, Bônus de Vontade +3.

Benefícios: usando uma ação de movimento, você recebe um bônus de +4 em sua Classe de Armadura até o final da rodada. Esse bônus também é usando contra ataques de toque.

Caso sofra alguma distração ou dano enquanto estiver criando seu escudo, você precisa ser bem-sucedido em um teste de Concentração (CD 15 ou 20 para distrações; CD 10 + dano sofrido para dano) ou perderá o bônus.

Especial: você pode gastar 1 Ponto de Ação para aumentar em +4 pontos o seu escudo telecinético durante 1 rodada.

Fadiga Mental

Seus poderes causam dor e fadiga quando interrompidos.

Pré-Requisitos: possuir qualquer um dos seguintes talentos: Controle Mental, Escudo Telecinético, Mover Objetos, Telepatia ou Telepatia Aprimorada.

Malefícios: sempre que perder o uso de um dos talentos acima devido a distrações ou dano, você precisa ser bem-sucedido em um teste de Vontade CD 20, ou

receberá 1D-2 pontos de dano.

Golpe Telecinético

Você projeta golpes apenas com o poder da mente.
Pré-Requisitos: Int, Sab ou Car 15+, Mover Objetos, Bônus de Vontade +2.
Benefícios: você pode realizar um ataque à distância contra um alvo que esteja até 18m. O dano do golpe telecinético é igual a 1D + seu modificador de Int, Sabe ou Car (use o maior).
Especial: você pode gastar 1 Ponto de Ação causar +1D de dano.

Ilusão Mental

Você consegue criar ilusões quase reais.
Pré-Requisitos: Int, Sab ou Car 15+, Telepatia, Telepatia Aprimorada, Bônus de Vontade +4.
Benefícios: como uma ação de rodada completa, você cria uma ilusão dentro da mente de um alvo até 18m durante 1 minuto. A ilusão é idêntica a magia *Ilusão Menor*, porém você pode reproduzir sons e vozes.
A vítima pode perceber que está em uma ilusão caso seja bem-sucedida em um teste de Vontade CD *10 + metade do nível do ESPER + o modificador de Int, Sab ou Car (use o mais alto)*.
Caso sofra alguma distração ou dano enquanto estiver criando uma ilusão, você precisa ser bem-sucedido em um teste de Concentração (CD 15 ou 20 para distrações; CD 10 + dano sofrido para dano) ou a ilusão irá desaparecer.

Mover Objetos

Você consegue mover objetos usando o poder da mente.
Pré-Requisitos: Int, Sab ou Car 13+, Bônus de Vontade +2.
Benefícios: usando uma ação de movimento, você pode mover um objeto (ou uma porção deles) que não pese mais que *2,5 kg x seu nível de personagem*.
Você pode arremessar os objetos contra um alvo que esteja até 18m. Realize um ataque à distância, e os objetos causam dano de acordo com seu tamanho (1 de dano para objetos minúsculos, 1D-2 para objetos pequenos ou leves, 1D para objetos médios, 2D para objetos grandes ou pesados, 3D para objetos enormes ou muito pesados).
Você também pode tentar manipular mentalmente os objetos (como disparar uma arma, lutar com uma espada, digitar em um teclado), mas isso exige um teste bem sucedido de Int, Sab ou Car contra uma CD 15 para tarefas comuns, e 20 para tarefas mais complicadas.
Caso sofra alguma distração ou dano enquanto estiver movendo um objeto, você precisa ser bem-sucedido em um teste de Concentração (CD 15 ou 20 para distrações; CD 10 + dano sofrido para dano) ou perderá o controle do alvo.
Especial: você pode gastar 1 Ponto de Ação para triplicar o peso máximo que você ergue durante 3 rodadas.

Pirocinese/Criocinese

Você consegue fazer o corpo do alvo entrar em chamas ou congelar.
Pré-Requisitos: Int, Sab ou Car 15+, Bônus de Vontade +4.
Benefícios: como uma ação ataque, escolha um alvo até 18m. O alvo deve ser bem sucedido em um teste de Fortitude contra uma CD *10 + metade do nível do atacante + o modificador de Int, Sab ou Car (use o mais alto)* ou receberá dano de

2D + o modificador de Int, Sab ou Car do atacante.
Sempre que for usar este talento, escolha qual tipo de dano irá causar: Fogo ou Frio.
Especial: você pode gastar 1 Ponto de Ação causar +1D de dano.

Telepatia

Você consegue conversar mentalmente com qualquer criatura.
Pré-Requisitos: Int, Sab ou Car 13+, Bônus de Vontade +2.
Benefícios: como uma ação livre, você pode conversar mentalmente com um número de criaturas igual ao seu modificador de Int, Sab ou Car (use o mais alto). Todas as criaturas precisam estar dentro do seu campo de visão.
A criatura precisa ser inteligente (possuir Inteligência 3 ou mais) e possuir um idioma. Você ainda precisa saber o idioma da criatura para poder conversar com ela.
Caso sofra alguma distração ou dano enquanto estiver conversando com alguém, você precisa ser bem-sucedido em um teste de Concentração (CD 15 ou 20 para distrações; CD 10 + dano sofrido para dano) ou perderá o elo mental.

Telepatia Aprimorada

Você consegue ler pensamentos.
Pré-Requisitos: Int, Sab ou Car 15+, Telepatia, Bônus de Vontade +3.
Benefícios: como uma ação de movimento, você pode ler os pensamentos de uma criatura inteligente (com Inteligência 3 ou mais) que esteja dentro do seu campo de visão, durante 1 minuto. Nesse tempo, você recebe um bônus de +2 em todos os testes contra ela.
A vítima pode evitar que seus pensamentos sejam lidos caso passe em um teste de Vontade CD *10 + metade do nível do ESPER + o modificador de Int, Sab ou Car (use o mais alto)*.
Caso sofra alguma distração ou dano enquanto estiver lendo os pensamentos da vítima, você precisa ser bem-sucedido em um teste de Concentração (CD 15 ou 20 para distrações; CD 10 + dano sofrido para dano) ou perderá o elo mental.